

Муниципальное казенное учреждение «КРАСНОДАРСКИЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 179

«ДЮЙМОВОЧКА»



**РЕАЛИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТА
«КУКЛЫ СВОИМИ РУКАМИ» С ДЕТЬМИ 5-6 ЛЕТ**

Заика Елена Владимировна, воспитатель

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГР С КУКЛАМИ, ОТОБРАЖАЮЩИМИ ПРОФЕССИИ

ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ ЗНАНИЙ О СОЦИАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (ПРЕДМЕТНОМ МИРЕ И ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЗРОСЛЫХ)



ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ ЗНАНИЙ О КОНКРЕТНЫХ ТРУДОВЫХ ПРОЦЕССАХ (ЦЕЛИ ТРУДА, МАТЕРИАЛАХ, ИНСТРУМЕНТАХ, РЕЗУЛЬТАТЕ ТРУДА)



ФОРМИРОВАНИЕ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ИГРОВОГО ОПЫТА



ПОЗИЦИЯ СУБЪЕКТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ПРИОБРЕТЕНИЕ ДЕТЬМИ ПРАКТИЧЕСКОГО ОПЫТА ПО ВЫПОЛНЕНИЮ КОНКРЕТНЫХ ТРУДОВЫХ ПРОЦЕССОВ (ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ, ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРУДОВЫХ ДЕЙСТВИЯХ)



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: ФОРМИРОВАНИЕ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ КОМПЕТЕНЦИЙ В ИГРАХ С СОЦИАЛЬНЫМИ СЮЖЕТАМИ, ПРОБУДИТЬ ИГРОВОЕ ТВОРЧЕСТВО В ПРИДУМЫВАНИИ НОВЫХ СЮЖЕТОВ, РОЛЕВЫХ ДИАЛОГОВ, ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОЙ ОБСТАНОВКИ

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

- ✓ РАЗВИВАТЬ У ДЕТЕЙ УМЕНИЕ ОТРАЖАТЬ ХАРАКТЕР СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВЗРОСЛЫХ В ПРОЦЕССЕ РОЛЕВОГО ДИАЛОГА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КУКЛЫ-ПАРТНЕРА;
- ✓ РАЗВИВАТЬ ВООБРАЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ РАЗНЫХ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВ; ПОБУЖДАТЬ ЖЕЛАНИЕ ВЫПОЛНЯТЬ В ИГРЕ РОЛЬ, СВЯЗАННУЮ С ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ВЗРОСЛЫХ;
- ✓ ФОРМИРОВАТЬ У РЕБЁНКА ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ И БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К КУКЛАМ;
- ✓ ВНЕСТИ ИЗМЕНЕНИЯ В РАЗВИВАЮЩУЮ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВУЮ СРЕДУ ПОСРЕДСТВОМ ИЗГОТОВЛЕНИЯ КУКЛЫ ИЗ РАЗНЫХ МАТЕРИАЛОВ;
- ✓ ДАТЬ РОДИТЕЛЯМ ПОНИМАНИЕ РОЛИ КУКЛЫ В РАЗВИТИИ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА – ДОШКОЛЬНИКА;
- ✓ ПОМОЧЬ РОДИТЕЛЯМ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В МИРЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРУШЕК, СОХРАНЯЯ БАЛАНС МЕЖДУ ЖЕЛАНИЯМИ РЕБЁНКА И ПОЛЬЗОЙ ДЛЯ НЕГО

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

- ✓ РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ИГРОВЫХ УМЕНИЙ И ТРУДОВЫХ НАВЫКОВ
- ✓ ОТРАЖЕНИЕ ДЕТЬМИ В ИГРОВОЙ, ТРУДОВОЙ, ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОТРЕБНОСТИ НЕ ТОЛЬКО В ПРЕОБРАЗОВАНИИ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА, НО И САМИХ СЕБЯ
- ✓ ПРОЯВЛЕНИЕ ДЕТЬМИ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ И ИНИЦИАТИВЫ
- ✓ СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ ПОВЕДЕНИЯ И ПРАВИЛ ОБЩЕНИЯ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ
- ✓ ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ - ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ТРУДОЛЮБИЯ.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СЕМЬЕЙ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ЗАДАЧ ПРОЕКТА

ФОРМИРУЮТСЯ:

- ✓ ЗНАНИЯ ОБ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ОБЯЗАННОСТЯХ, ХАРАКТЕРНЫХ ДЛЯ ТОЙ, ИЛИ ИНОЙ ПРОФЕССИИ
- ✓ ЗНАНИЯ О КАЧЕСТВАХ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМЫ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПРОФЕССИИ (ДОКТОР- ОТЗЫВЧИВЫЙ; УЧИТЕЛЬ-СТРОГИЙ, ПОВАР - ВНИМАТЕЛЬНЫЙ).
- ✓ УМЕНИЕ СООТНОСИТЬ ВНЕШНИЙ ВИД (УНИФОРМУ) С ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПРОФЕССИЕЙ
- ✓ МОТИВАЦИЯ К ПРИНЯТИЮ НА СЕБЯ В ИГРЕ СОЦИАЛЬНОЙ РОЛИ ВЗРОСЛОГО
- ✓ ПОНИМАНИЕ ЗНАЧИМОСТИ, ЦЕННОСТИ КАЖДОГО ВИДА ТРУДА.



ПЛАН РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ «АЭРОПОРТ»

ЦЕЛЬ - ОБОГАЩАТЬ СОЦИАЛЬНО-ИГРОВОЙ ОПЫТ ДЕТЕЙ, СТИМУЛИРОВАТЬ ВОЗНИКНОВЕНИЕ ИГРОВОГО ЗАМЫСЛА, ВОСПИТЫВАТЬ УВАЖЕНИЕ К ТРУДУ ЛЮДЕЙ, ЗАНЯТЫХ В ОБСЛУЖИВАНИИ ВОЗДУШНОГО ТРАНСПОРТА - ПИЛОТА, МЕХАНИКА, СТЮАРДЕССЫ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ПО ТЕМЕ «АЭРОПОРТ»; ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРОВЫХ АТТРИБУТОВ - БИЛЕТОВ ДЛЯ ПАССАЖИРОВ, БЕЙДЖЕЙ ДЛЯ СОТРУДНИКОВ АЭРОПОРТА, МАРКЕРА «САМОЛЕТ»; СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ ОБСТАНОВКИ С ПОМОЩЬЮ МОДУЛЕЙ;

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: ИГРОВАЯ ШИРМА, СТУЛЬЯ, ИГРУШЕЧНАЯ КАССА, «ЧЕКИ», «ДЕНЬГИ», БЕЙДЖИ, БИЛЕТЫ, КОШЕЛЬКИ, ПИЛОТКИ, ТЕЛЕФОН, САМОДЕЛЬНАЯ ИГРУШКА «ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ САМОЛЕТА», СУМКИ, ТЕЛЕЖКА ДЛЯ СТЮАРДЕССЫ, НАБОР ПОСУДЫ, МАРКЕР «САМОЛЕТ», МЯГКИЕ МОДУЛИ, ФРАГМЕНТ ТКАНИ 1,5 X 1,5, КУКЛА «СТЮАРДЕССА», ПРЕДМЕТЫ-ЗАМЕСТИТЕЛИ.

ПРИМЕРНЫЕ РОЛИ: ПИЛОТ, СТЮАРДЕССА, АВИАМЕХАНИК, ЗАПРАВЩИК, ПАССАЖИРЫ.

ПРИМЕРНЫЙ СЮЖЕТ: ПАССАЖИРЫ ОЖИДАЮТ ПОСАДКИ В САМОЛЕТ; АВИАМЕХАНИК И ЗАПРАВЩИК ГОТОВЯТ САМОЛЕТ К ПОЛЕТУ; ПИЛОТ ПРОВЕРЯЕТ РАБОТУ ПРИБОРОВ, ЗАВОДИТ ДВИГАТЕЛЬ; СТЮАРДЕССА ПОМОГАЕТ ПАССАЖИРАМ УСТРОИТЬСЯ В САЛОНЕ, «СЕРДИТЫЙ» ПАССАЖИР СТАВИТ СВОЙ БАГАЖ В ПРОХОДЕ САМОЛЕТА; ПИЛОТ СООБЩАЕТ, ЧТО КУРС ПОЛЕТА МЕНЯЕТСЯ.

ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА: ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ «ЗАЛ ОЖИДАНИЯ», «ВЗЛЁТ И ПОСАДКА САМОЛЕТА»; ИГРЫ С ДИДАКТИЧЕСКИМ ЛОТО «ПРОФЕССИИ»; ИГРА С ДИДАКТИЧЕСКОЙ КУКЛОЙ «СТЮАРДЕССА И ПАССАЖИРЫ»; РАЗРЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ «СЕРДИТЫЙ ПАССАЖИР», «ГРОЗА».

РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

У ДЕТЕЙ СФОРМИРОВАНЫ КОМПЕТЕНЦИИ:

- ✓ УМЕЕТ РАССКАЗАТЬ КАК ВЫГЛЯДИТ УНИФОРМА
- ✓ ЗНАЕТ И УМЕЕТ РАССКАЗАТЬ, ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ НА СВОЕМ РАБОЧЕМ МЕСТЕ
- ✓ УМЕЕТ РАССКАЗАТЬ, КАКИЕ СРЕДСТВА ИСПОЛЬЗУЕТ В СВОЕЙ РАБОТЕ
- ✓ УМЕЕТ РАССКАЗАТЬ ПРО СПЕЦИАЛЬНУЮ ТЕХНИКУ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ.
- ✓ УМЕЕТ ВЫДЕЛЯТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЛЕЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ
- ✓ ИСПОЛЬЗУЕТ ОПЫТ ПОЗИТИВНОГО СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
- ✓ ПРОЯВЛЯЕТ ЭМПАТИЮ К ОКРУЖАЮЩИМ ЛЮДЯМ

ПРОДУКТЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- ✓ ОФОРМЛЕНА КАРТОТЕКА «СЦЕНАРИИ ТВОРЧЕСКИХ ИГР С КУКЛАМИ РАЗНЫХ ПРОФЕССИЙ»
- ✓ ОФОРМЛЕН МАТЕРИАЛ В ВИДЕ СЛАЙД-ШОУ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «УЧИМСЯ ИГРАТЬ С КУКЛАМИ»
- ✓ ОФОРМЛЕНА КАРТОТЕКА СТИХОВ, ПОСЛОВИЦ, ЗАГАДОК «ТАКИЕ РАЗНЫЕ ПРОФЕССИИ».
- ✓ ОРГАНИЗОВАНА ФОТОВЫСТАВКА «КУКЛА МОЕЙ МАМЫ».

ИГРЫ С КУКЛАМИ ОКАЗЫВАЮТ ВЛИЯНИЕ НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ И НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКА: РЕБЕНОК ПЕРЕЖИВАЕТ СО СВОЕЙ КУКЛОЙ ВСЕ СОБЫТИЯ СОБСТВЕННОЙ И ЧУЖОЙ ЖИЗНИ ВО ВСЕХ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ И НРАВСТВЕННЫХ ПРОЯВЛЕНИЯХ, ДОСТУПНЫХ ЕГО ПОНИМАНИЮ. ИГРА С КУКЛАМИ СТАНОВИТСЯ СВОЕОБРАЗНОЙ ШКОЛОЙ СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ



БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!